任天堂株式会社

本　　　社　〒605 京都市東山区福稲上高松町６０番地
TEL (075)541－6111番(代表)

東京支店　〒101 東京都千代田区神田須田町１丁目22
TEL (03)254－1781番(代表)

関西営業部　〒542 大阪市南区長堀橋筋１丁目32
TEL (06)271－5514番(代表)

名古屋営業所　〒451 名古屋市西区数下町29番地
TEL (052)571－2506番(代表)

札幌営業所　〒060 札幌市中央区北九条西18丁目２番地
TEL (011)621－0513番(代表)

岡山営業所　〒700 岡山市奉還町４丁目４番11号
TEL (0862)52－1821番(代表)

福岡営業所　〒815 福岡市南区清水３丁目４番６号
TEL (092)512－3368番

このたびは、任天堂カラーテレビゲーム15 MODEL CTG-15S をお買いあげいただき、まことにありがとうございました。

ご使用前に、取扱い方、使用上のご注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しいご使用法ですえながくご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は、保証書とともに、大切に保管してください。

目 次

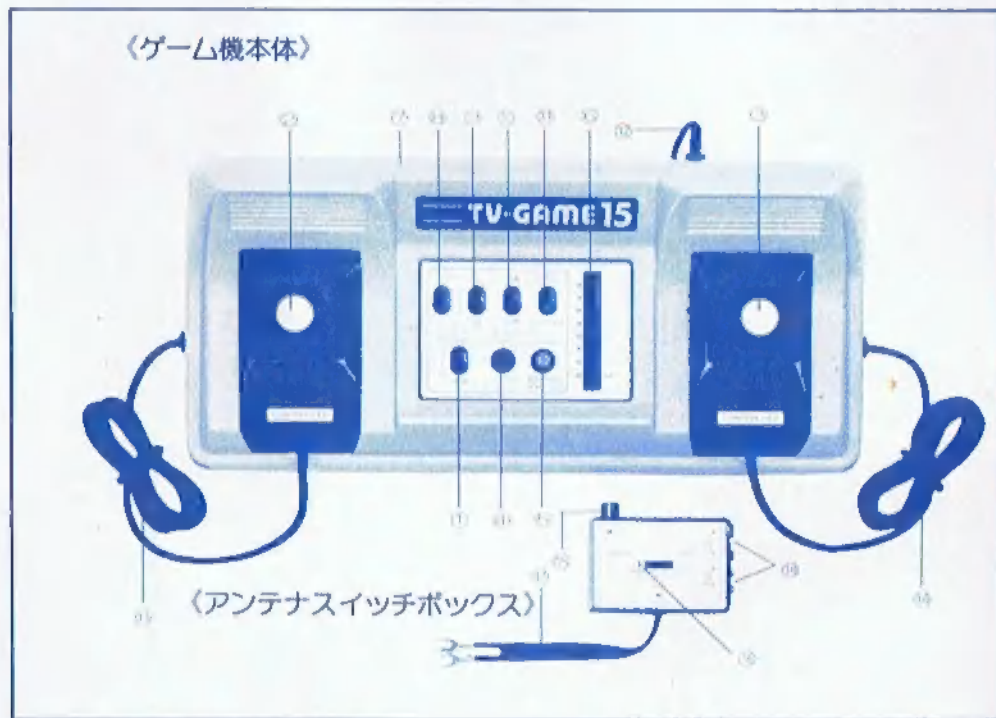
1. 保証書およびサービスについて

★保証書について

保証書は、このたびお買いあげいただきました任天堂製品の品質を保証するもので、万一の場合の、保証期間内無料サービスに必要です。もし未発行の保証書をお持ちの場合は、保証書の該当欄に、お名前、ご住所を記入の上、お買いあげの販売店にて発行手続きをお受けくださいませ。
(保証に関する事項は保証書に記載していますのでこれをご覧ください。)

★サービスを依頼されるときは……

万一故障が生じました場合は、お買いあげ店にご連絡ください。
なお、保証書には、お買いあげ店・お買いあげ年月日が記入されているかをお確かめください。

2. 各部の名称と働き

〈ゲーム機本体の説明〉

1.電源（入・切）スイッチ

ツマミを“入”の方にしますと電源が入ります。電源を切るときは、ツマミを“切”の方にしてください。

2.左ラケットコントロールツマミ

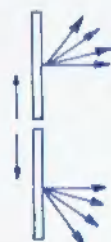
3.右ラケットコントロールツマミ

ラケットの位置を上・下に移動させるツマミです。画面に向かって左側のラケットは②のツマミで、右側のラケットは③のツマミでコントロールしてください。

- ツマミを右にまわすとラケットが上方向に移動します。
- ツマミを左にまわすとラケットが下方向に移動します。

ボールの動きや相手側の動きにあわせこのツマミをまわし、攻防してください。

- ツマミをまわしたままにしますと画面の上(または、下)からラケットが連続して出てきます。

- ボールの反射

① ラケットが上方向に移動しているとき、水平を含む、上向4方向に反射します。

② ラケットが下方向に移動しているとき、水平を含む、下向4方向に反射します。

③ ラケットが停止しているときは、停止前のラケットの移動状態により、①または②にボールは反射します。

4.リセットボタン

■ゲームスタート

リセットボタンを押しますと、得点が0—0になり、ゲームがスタートします。（ボールは自動的にサーブされます。）

■ゲームエンド

得点数が、どちらか一方が15点になったとき得点が点滅し、ボールがサーブされずゲームエンドとなります。（ゲームを再開する場合は、リセットボタンを押してください。）

5.発射ボタン(射撃ゲーム用)

射撃ゲームのとき、発射ボタンを押しますと弾が発射します。

6.ゲーム切換えスイッチ（テニスA，B・ホッケーA，B・バレーボールA，B・ピンポン・射撃ゲーム）

ゲームをテニスA・テニスB・ホッケーA・ホッケーB・バレーボールA・バレーボールB・ピンポン・射撃ゲームに切換えるツマミです。
お好みのゲームにあわせ、このツマミを切換えてお楽しみください。

7.ACアダプターソケット

ACアダプター(別売)を使用するときは、ACアダプターソケットにつないでください。

8.左ラケットサイズ（大・小）ツマミ

9.右ラケットサイズ（大・小）ツマミ

ラケットのサイズを大きくしたり、小さくしたりするツマミです。画面に向って左側のラケットは⑧のツマミで、右側のラケットは⑨のツマミで調整してください。

- ツマミを（小）側にしますとラケットのサイズは（大）の1／2になります。
- ツマミを（大）側にしますとラケットのサイズは（小）の2倍の大きさになります。

ラケットサイズを変えることによりハンディー戦が楽しめます。

10. スピード（高速・低速）切換えツマミ

ボールのスピードを速くしたり、遅くしたりする切換えツマミです。ボールのスピードを速くするときはツマミを高速側にしてください。

11. プレイヤー（ダブルス・シングルス）切換えツマミ

ツマミをダブルスにすると画面の左右に各2個のラケットがあらわれます。シングルスにすると前衛のラケットが消えます。

12. アンテナスイッチボックス接続コード

付属のアンテナスイッチボックスに接続するコードです。

13. 左ラケットコントロールコード

14. 右ラケットコントロールコード

ラケットコントロールツマミを手元に引っぱるためのコードです。

〈アンテナスイッチボックスの説明〉

15. GAMEコネクタ

ゲーム機本体の⑫アンテナスイッチボックス接続コードをここにつないでください。

16. ANT-GAME切換えスイッチ

ゲームを楽しむときはこのスイッチを“GAME”側に、テレビをご覧になるときは“ANT”側にしてください。

17. フィーダ線

ご家庭のテレビセットのVHFアンテナ端子に接続してください。

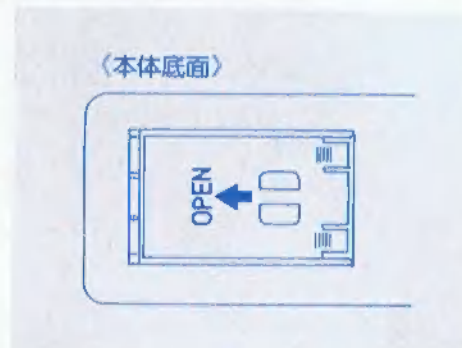
18. VHFアンテナ入力端子（300Ω・75Ω）

ご家庭のテレビセットに接続されているVHF放送用アンテナ線をはずし、この端子に接続してください。アンテナ線がフィーダ線の場合は300Ω端子に、同軸ケーブルの場合は75Ω端子に接続してください。なお、くわしくは5～6ページのアンテナスイッチボックスとテレビの接続方法を参照してください。

3. ご使用の前に

1. 電源について

本機は、乾電池（単2型乾電池6個）を電源として使用しています。又、ACアダプター（CTGA-901R：別売）を使用すれば家庭用の電源コンセントからも使えます。

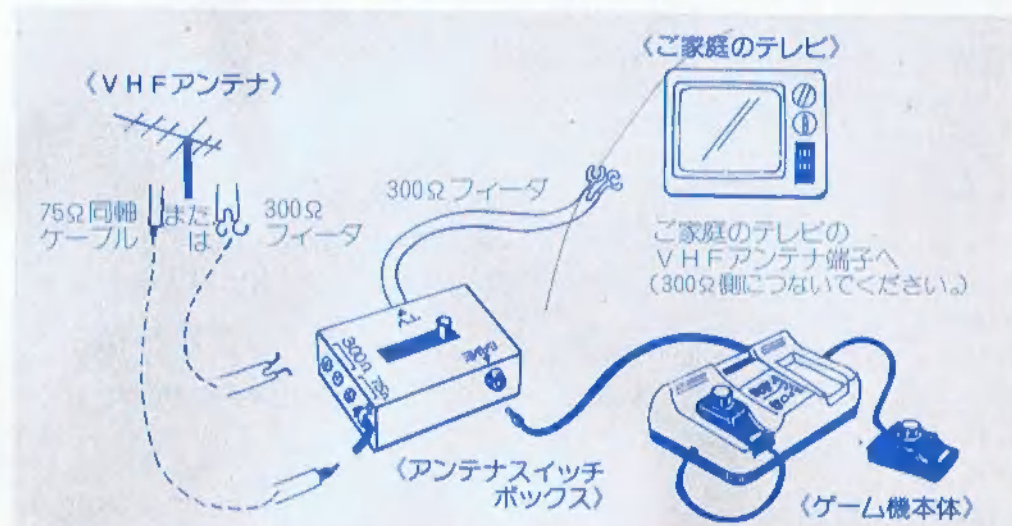
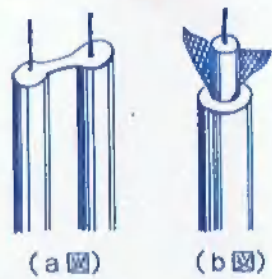
◆乾電池の挿入・交換方法

① 電池フタの両側にあるⅢの部分を親指で押したまま矢印方向にスライドして、電池フタをはずしてください。

② 乾電池を電池ケース内の表示に従い⊕、⊖の方向をまちがえないように正しく挿入してください。

③ 電池フタをもと通り閉めてください。

注）乾電池が消耗すると画面にゲームパターンが出なくなりますのでそのときは、上記の方法で乾電池を交換してください。

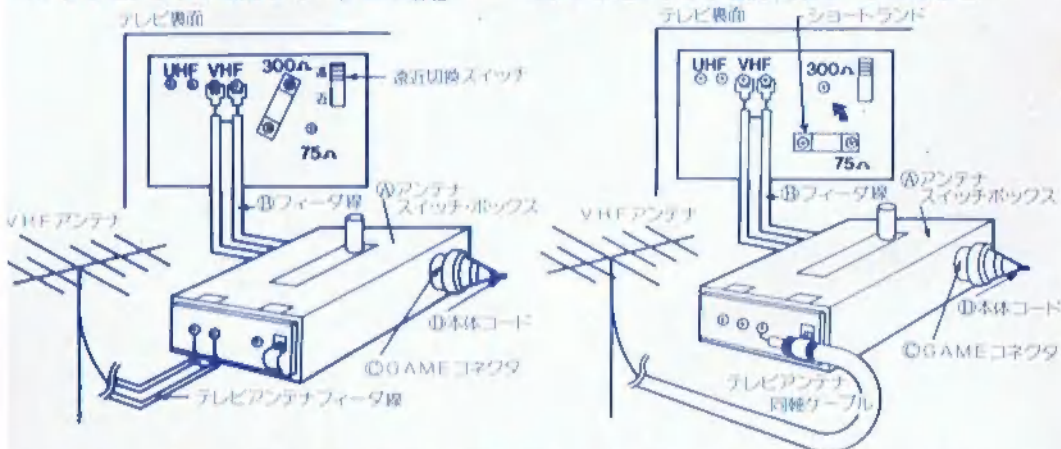
乾電池の寿命は、種類や使用環境などにより異なりますが目安としては、高性能クラスの乾電池を連続使用（ゲーム機使用中電源を切らないで）して約9時間です。なおご使用時間を短かく区切りますと乾電池の寿命は延び、ご使用時間は上記よりさらに長くなります。

2. アンテナ・スイッチ・ボックスとテレビの接続方法

（a図）
フィーダ線
（300Ω 平形）

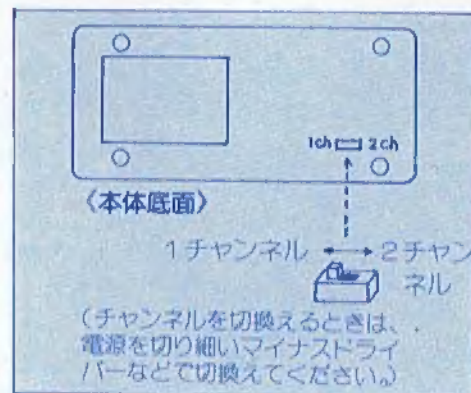
（b図）
同軸ケーブル
（75Ω 丸形）

■テレビアンテナ線について

- テレビセットの裏面にある、アンテナターミナルのＶＨＦアンテナ線を取外してください。（ＵＨＦは取外さないでください）
- 取外した、テレビアンテナ線がフィーダ線（ａ図）の場合は(1)に従って取付けてください。又、取外した、テレビアンテナ線が同軸ケーブル（ｂ図）の場合は(2)に従って取付けてください。

(1) テレビアンテナ線がフィーダ線の場合　　(2) テレビアンテナ線が同軸ケーブルの場合

(1)
- アンテナ線が取付けられていた位置にⒶアンテナ・スイッチ・ボックスのⒷフィーダ線を同じように取付けてください。
- 取外した、テレビアンテナ線をⒶアンテナ・スイッチ・ボックスの 300Ωと表示のあるターミナルに取付けてください。
- Ⓓ本体コードをⒶアンテナ・スイッチ・ボックスのⒸＧＡＭＥコネクタに差込んでください。
- アンテナ・ターミナルにある遠←→近切換スイッチを遠にしてください。
- Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスの裏面にある接着テープでテレビの上面など適当なところに固定してください。

(2)
- ショートランドを 300Ω と表示のある側に移動してください。
- Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスのⒷフィーダ線をテレビ・アンテナ・ターミナルのＶＨＦ 300Ω と表示してある位置に取付けてください。
- 取外した、テレビアンテナ線をⒶアンテナ・スイッチ・ボックス75Ωと表示のあるターミナルに取付けてください。
- Ⓓ本体コードをⒶアンテナ・スイッチ・ボックスのⒸＧＡＭＥコネクタに差込んでください。
- アンテナ・ターミナルにある遠←→近切換スイッチを遠にしてください。
- Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスの裏面にある接着テープでテレビの上面など適当なところに固定してください。

３．ゲーム専用チャンネルの設定

- このカラーテレビゲームは、テレビの１チャンネルか２チャンネルのどちらか放送されていないあきチャンネルを利用してゲームをうつす方式をとっていますので本体底面にある“1チャンネル←→２チャンネル”切換えスイッチをご使用になる地域のあきチャンネルにあわせてください。（たとえば東京地区なら２チャンネル、大阪地区なら１チャンネルです。）

４．遊び方とゲームの種類

１．遊び方

はじめてご使用になる場合は、番号順にお取扱いください。

① アンテナスイッチボックスの“ＡＮＴ←→ＧＡＭＥ”切換えスイッチを“ＧＡＭＥ”側にしてください。
② ご家庭のテレビの電源を入れてください。
③ テレビのＶＨＦチャンネルをゲーム専用チャンネル（１または２チャンネル）にあわせてください。
④ ゲーム機本体の電源を入れてください。

①～④までの操作は終りましたか？
では、テレビにうつし出された映像をよく見てください。もし画面がきれいにうつらなかったり、音が小さかった場合にはＶＨＦ微調整ツマミを左右にまわしてみてください。（このチャンネルは、あきチャンネルでご使用になっていませんのでズレている場合があります。）　また、カラー調整はテレビ放送と同じ要領で調整してください。

⑤ お好みのゲームをゲーム切換えスイッチで選んでください。
⑥ ゲームの音量をテレビの音量ツマミで適当な音量に調整してください。

さあ!! それではゲーム開始です

注)テレビ番組をご覧になるには……

① ゲーム機本体の電源を"切"にしてください。
② アンテナスイッチボックスの"ANT←→GAME"切換えスイッチを"ANT"側にしてください。

これでご家庭のテレビは普通のテレビにもどりました。お好みの番組にチャンネルをあわせ、お楽しみください。

2.ゲームの種類

①テニスA (シングルス・ダブルス)

ボールはサイドラインで反射され、コートの外に出ると得点されます。センターラインではボールは、縦方向に向きが変わるときがあります。
(図はダブルスです。)

②テニスB (シングルス・ダブルス)

ボールはサイドラインで反射され、コートの外に出ると得点されます。センターラインでは反射しません。(図はダブルスです。)

③ホッケーA (シングルス・ダブルス)

左右にゴールを持ったコートでプレーがおこなわれます。敵・味方が交互に配置され、ボールがゴールに入ると得点されます。ただしボールがエンドラインにあたると、Aの部分が閉じます。Aの部分を開けるには前衛のまもりを破り閉じたセンターラインにボールを当て、かつ再びラケットでボールをうけなければなりません。(図はダブルスです。)

④ホッケーB (シングルス・ダブルス)

左右にゴールを持ったコートでプレーがおこなわれます。敵味方が交互に配置され、ボールがゴールに入ると得点されます。(図はダブルスです。)

⑤バレーボールA (シングルス・ダブルス)

ボールはサイドラインで反射され、センターラインで縦方向、横方向に向きが変わるときがあります。ボールがコートの外に出ると得点されます。
(図はダブルスです。)

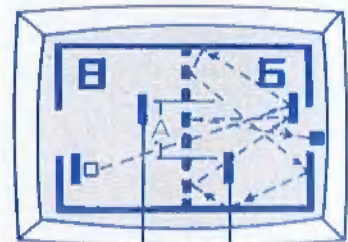
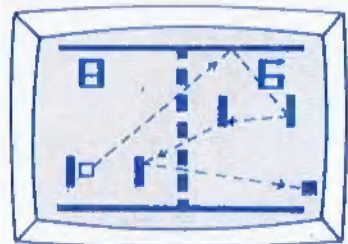
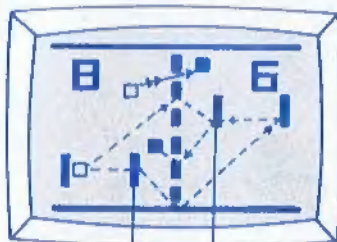
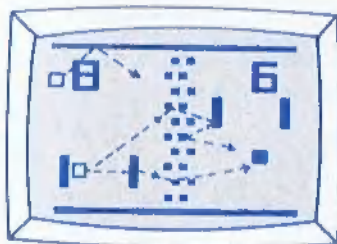
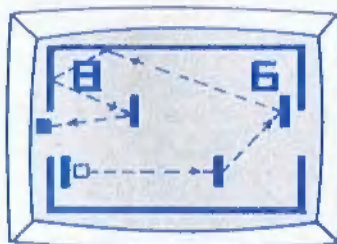
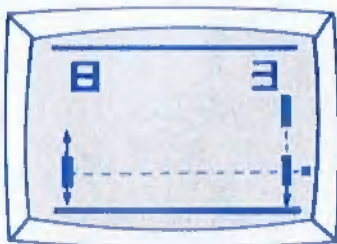
⑥バレーボールB (シングルス・ダブルス)

ボールはサイドラインで反射され、センターラインで縦方向に向きが変わるときがあります。ボールがコートの外に出ると得点されます。
(図はダブルスです。)

⑦ピンポン (シングルス・ダブルス)

卓球台を横から見た画面でプレーがおこなわれます。ボールは中央ネット部および上部点線部で反射され、ネット上を通過するとき、縦方向に向きが変わることがあります。ボールが台の外に出ると得点されます。(図はダブルスです。)

⑧射撃ゲーム

右ラケットコントロールツマミを操作して、上又は下に標的を動かしますと、標的は点滅しながら動きます。これを左のラケットを操作しながら発射ボタンを押しますと、左ラケットから弾が水平方向に発射され、標的にあたると画面が赤色となり得点されます。
得点は左側に発射回数、右に命中回数が表示されます。

5. 使用上のご注意

1. 本機の電源は、乾電池を使用していますのでゲームが終ったときや使用しないときには、かならず本機の電源を切ってください。また長時間（2週間以上）使用しないときには電池の液もれによる腐蝕をふせぐため本機から電池を取出しておいてください。

2. 本機は、テレビのあきチャンネルを利用してゲームをうつす方式をとっていますのでご使用になる地域の1チャンネルまたは、2チャンネルのどちらかのあきチャンネルに本体裏のチャンネル切換えスイッチをあわせてください。

3. カラーテレビのブラウン管は、放送画面をうつしたまま放置しますと寿命が短かくなるおそれがありますので、テレビゲームも、テレビ画面にうつしたまま放置しないでください。

4. カラーテレビの裏ぶたは、絶対にはずさないでください。高電流が流れていますので内部に触れると危険です。

5. 1本の屋外アンテナを使ってホーム共聴をする場合、正規の共聴用部品を使用してください。（共聴システムについて、くわしくはテレビ電器製品販売店にご相談ください。）

6. 本機に物をあてたり、また落したり衝撃を与えないようにしてください。電池接点が曲がり接点不良を起こしたり、他の故障原因となります。

7. テレビに近づき過ぎてゲームをされますと、目を悪くすることがあります。普通画面からご覧になる位置までの距離は、画面の縦方向の約7倍程度が適当です。（18型以上で2m前後、16型以下で1.5m前後）、目の高さは、画面の高さよりやや高い方が疲れません。

8. 本機のキャビネットの汚れは、やわらかい布に水または、洗剤を含ませて軽くふいてください。シンナー、ベンジンなど揮発性のものでふいたり、殺虫剤をかけたりしますとキャビネットをいためる原因になります。

9. 乾電池で使う場合は、ACアダプターのコードがゲーム機に接続されていないことを確かめて、電源スイッチを入れてください。（ACアダプターのコードがゲーム機に接続されていると乾電池は作動しません。）

6. 修理を依頼する前に

このような現象は故障でないことがありますので、修理サービスをお申しつけになる前につぎのことをもう一度お調べください。

1. 映像も音声も出ない

- テレビの差し込みプラグがコンセントからはずれていませんか。
- テレビの電源スイッチが切った状態になっていませんか。

2. 映像が出ず雑音のみ出る（画面は明るい）

- アンテナ切換えスイッチのツマミが正確に "GAME" の位置に来ていますか。
- アンテナ切換えスイッチからのフィーダ線がテレビのアンテナ端子から離れていませんか。
- テレビのアンテナ端子の300Ω、75Ωショートランドが300Ω側に取付けられていますか。
- テレビのアンテナ端子の"遠""近"切換えスイッチが"遠"の方に切換っていますか。
- ゲーム機本体の電源スイッチが入っていますか。
- ゲーム機の電池の寿命が来ていませんか。
  また、電池の挿入方向（⊕、⊖）の誤りや接点不良をしていませんか。

3. 音声は出るが映像が出ない（ボールのバウンド音のみ聞える）

- 明るさ調整ツマミが左一杯になっていませんか。
- テレビの受信チャンネルとゲーム機が送信しているチャンネルが一致していますか。

4. 映像は出るが音声が出ない

- 音量調整ツマミが左一杯になっていませんか。

5. ゲームに色が出ない（テレビ放送画面が完全でもゲームに切換えると色が出ない）

- VHF微調整ツマミがズレていませんか。（テレビの微調整ツマミを左右にまわしてみてください。）
- 色のこさ調整ツマミが左一杯になっていませんか。

6. 色がうすい、色あいが悪い

- 色のこさ、色あい調整ツマミは正しく調整されていますか。

7. ゲーム中画面にしま模様が出る（テレビ放送画面が完全でもゲームに切換えるとしま模様が出る）

- ゲーム機裏のチャンネル切換えスイッチをテレビのあきチャンネルにあわせていますか。（ゲーム機の電源スイッチを切ったときにテレビ画面に映像も音声も出なければ、正常です。）
- VHF微調整ツマミがズレていませんか。（微調整ツマミを左右にまわしてみてください。）

8.映像が横流れしたり、縦流れする

- 垂直同期、水平同期調整ツマミがズレていませんか。(ツマミを右または左へまわして、映像が流れないように調整してください。)

9.画面にラケットがうつらない

- ラケットコントロールツマミがズレていませんか。

10.画面にボールが出ずゲームが進行しない

- ゲーム機のリセットボタンを押してみてください。

11.左右のラケットが上から下(または、下から上)に流れる。
また、ボールがたくさんあらわれる。

- 電池の寿命が来ています。(電池を新しいものに交換してみてください。)

12.ボールがコート上部にあるとき〝ブー〟という連続音がする。

- 正常ですのでラケットを動かしゲームを続けてください。

7.定 格

形 名 CTG-15S

使用電源	DC9V(単2乾電池6個) ACアダプター(CTGA—901R:別売)
消費電力	DC0.9W
電池使用時間	高性能電池で連続約9時間
ゲーム種類	テニスA……………シングルス、ダブルス テニスB……………シングルス、ダブルス ホッケーA…………シングルス、ダブルス ホッケーB…………シングルス、ダブルス バレーボールA……シングルス、ダブルス バレーボールB……シングルス、ダブルス ピンポン……………シングルス、ダブルス 射撃ゲーム
LSI	1個
IC	2個
寸法	高さ100%、巾320%、奥行150%
重量	720g
付属品	アンテナスイッチボックス1個

※定格の一部を改良のため予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。